Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

«Курганский техникум сервиса и технологий»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**внеучебного мероприятия**

**ВИКТОРИНА «СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ»**

****

**Разработала:** Долгушева Елена Геннадьевна,

преподаватель информатики

Курган, 2025

**ВВЕДЕНИЕ**

Игра — это огромное светлое окно, через которое

в духовный мир ребенка вливается живительный поток

представлений, понятий об окружающем мире.

Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский

Игра – это возможность отыскать себя в обществе,

себя в человечестве, себя во Вселенной.

Януш Корчак

Использование учебных игр - один из признаков современного учебного процесса в СПО. Существует мнение, что в подростковом возрасте снижается игровая активность, однако исследования в этой области доказывают обратное. Подростки любят играть!

Игра вызывает интерес и активность обучающихся и даёт им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию изучаемого материала. Знание материала является обязательным условием активного участия в викторине «Своя игра», а иногда – обязательным условием выигрыша. Игра формирует познавательный интерес к предмету, развивает внимание, даёт возможность не только совершенствовать, но и приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать уже пройденное и запоминать всё новое.

Игра меняет эмоциональное состояние, как правило, в сторону его улучшения, повышения настроения, воодушевляет, пробуждает интерес к чему-либо. Палитра чувств, пробуждаемых игрой, необычайно многообразна. Это и удовольствие, и чувство гордости по поводу одержанной победы, чувство страха, ощущение неизвестности и таинственности. Но игра – не просто развлечение, а особый метод вовлечения учащихся в творческую деятельность, метод побуждения их к активности.

Необходимо помнить, что каждая игра – это общение и со сверстниками, и со взрослыми. Доброжелательность и радостная обстановка способствуют установлению успешного контакта между всеми участниками процесса. Поэтому игры полезны в любом возрасте!

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Методическая разработка открытого внеучебного мероприятия составлена в формеинтеллектуальной викторины, проведенной в рамках Недели ПЦК общеобразовательных дисциплин в группе 131 по профессии 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов.

Методическая разработка содержит план работы; этапы проведения мероприятия, сценарий, материально-техническое обеспечение.

Для участия в викторине «Секретные материалы» не требуется углубленных знаний по предмету «Информатика», однако необходим широкий кругозор, знания, полученные в ходе изучения дисциплин и общая эрудиция.

В ходе викторины  обучающиеся приобретают навыки общения, навыки поведения в затруднительной ситуации, активизируется долговременная память и активность обучающихся, а так же их способность переключать внимание с одного учебного предмета на другой. Повышается эрудиция, как игроков, так и зрителей.

Роль преподавателя заключается в подготовке вопросов викторины и компьютерной презентации по этим вопросам, в подборе участников игры, в подготовке обучающихся и паузы между турами.

Преподаватель заранее должен настроить обучающихся на игру, это необходимо, чтобы викторина прошла интересно и задорно, дала положительный эмоциональный заряд для всех участников.

Овладение опытом организации предлагаемой методикой может стать основой для проведения подобных мероприятий по разным направлениям, в том числе и на занятиях, т.к. способствует повышению мотивации к обучению у студентов, созданию позитивного эмоционального настроя.

1. **ПЛАН ВНЕУЧЕБНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Группа 131** | **Профессии 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов** | **Дата** | **10.04.2025** |

**Цели и задачи мероприятия:**

* Развитие устойчивого интереса к информатике, творческой активности;
* Повторение и закрепление основного материала по информатике, в нестандартных ситуациях;
* Развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности;
* Воспитывать уважение к оппоненту, аккуратность и четкость в работе, упорство в достижении цели, умение строить диалог и коллективную работу.

**Задачи игры:**

-  повторить и обобщить полученные ранее знания при изучении дисциплин;

- расширить кругозор обучающихся.

**Тип мероприятия:** *игра-соревнование команд.*

**Методы:** *конкурс, создание ситуации успеха, поощрение.*

**Оборудование:**

* Презентация с этапами игры;
* Презентация с ребусами;
* 2 стула с табличками «Истина», «Ложь»;
* Таблица подведения итогов конкурса;
* Сертификаты.

**Участники:** две команды (6 человек в каждой команде), мудрецы (2-3 человека).

**Подготовительный этап**

В группе заранее выбираются 2 команды по 6 человек, капитаны команд. Остальные учащиеся будут болельщиками.

**Время проведения**: 60 минут.

**Ход мероприятия**

1. **Организационный момент.**

Добрый день уважаемые ребята, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения викторины, посвященной декаде общеобразовательных дисциплин.

Сегодня мы определим, насколько хорошо вы знаете информатику и как вы эти знания можете применить.

Разрешите представить вам членов жюри (*представление членов жюри*).

Итак, команды готовы? Болельщики готовы? Жюри готовы? Тогда начинаем.

1. **Приветствие команд.**

*Командам нужно выбрать капитана и придумать название*

А теперь давайте познакомимся и с нашими командами (*идет представление команд, их капитанов*).

**Конкурс 1. «Х**-**разминка»**

Правила: *Участвуют все члены команды. За каждый убедительно сформулированный ответ - 1 балл. Команды отвечают по очереди. В случае неверного ответа ход передаётся команде соперника.*

* 1. О какой компьютерной программе идет речь в песне:

Он мне дорог с давних лет,

И его милее нет,

Этих окон негасимый свет. *(Операционная система Windows).*

* 1. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? *(Хранение информации).*
  2. В какой системе счисления считают осьминоги? *(Восьмеричной)*
  3. Как в компьютере называется романтическое место, к которому причаливают периферийные устройства? *(Порт)*
  4. Почему кошки с удовольствием облизывают руки программистам?

*(Они пахнут мышкой)*

* 1. Самый популярный в мире машинный фрукт? *(Яблоко – Apple на iFone)*

**Конкурс 2. «Х**-**марафон»**

Правила: *в Х-марафоне принимает участие все члены команды, ведущий дает поочередно три подсказки для ответа, если ответ дан после первой подсказки, то команда получает 3 очка, после второй – 2 очка, после третьей – 1 очко, в случае неверного ответа команда лишается права повторного ответа на данный вопрос.*

Вопросы и подсказки (по порядку) демонстрируются на экране монитора.

**Вопросы:**

# Вопрос 1.

1. Об этом говорят, когда идет речь о данных, об объеме информации.
2. Единица измерения информации.
3. Это или 1 или 0, иного быть не может. Ответ: *бит*.

# Вопрос 2.

1. Она встречается в программе, в вычислениях, в рассуждениях.
2. Хорошие ученики ее находят сразу, а плохие ее вообще не могут найти.
3. Она появляется из-за того, что вы неправильно думали, неправильно вычисляли.

Ответ: *ошибка.*

# Вопрос 3.

1. В персональном компьютере ее много. Она есть внутри и наружи.
2. О ней говорят, что в молодости она хорошая, а в старости пропадает. Ее можно тренировать.
3. В ней хранится информация. Ответ: *память.*

# Вопрос 4.

1. Она может быть у вас дома и у компьютера.
2. Появление ее дома – редкое явление, а у компьютера – обычное дело.
3. А в компьютерной графике без нее как без рук! Ответ: *мышь*.

# Вопрос 5.

1. Это бывает в каждой программе.
2. Оно помогает вам выбрать нужные команды.
3. Это подают в ресторане. Ответ: *меню.*

# Вопрос 6.

1. Это нужно и программисту, и пользователю, и секретарю.
2. Так называют дяденьку, который создает газету.
3. Без него нельзя создать текст. Ответ: *редактор*.

**Конкурс 3. «Х-ребус»**

Задание*. Отгадайте слова, которые зашифрованы в ребусах и запишите ответ в таблице напротив рисунков (за каждый правильной угаданный ребус – 1 балл).*

|  |  |
| --- | --- |
| **Ребусы:** | ***Ответы:*** |
| http://festival.1september.ru/articles/313440/img1.JPG | *Монитор* |
| Хостинг изображений | *Память* |
| http://festival.1september.ru/articles/410291/img11.JPG | *Информация* |
| Хостинг изображений | *Клавиатура* |
| http://festival.1september.ru/articles/410291/img14.JPG | *Исполнитель* |
| http://festival.1september.ru/articles/410291/img15.JPG | *Курсор* |
| Хостинг изображений | *Графика* |
| Хостинг изображений | *Процессор* |
| Хостинг изображений | *Клавиша* |
| Хостинг изображений | *Мышь* |

**Конкурс 4. «Х-папа»**

Задание*.* Для начала, проверим, насколько вы хорошо знаете деятелей информатики, как российской и зарубежной "в лицо".

На экране перед вами будет появляться фотография известного деятеля из области информационных технологий. Команде, правильно ответившей первой, присваивается 1балл за каждый правильный ответ. На совещание между членами команды дается 1 минута (максимальное время).

Итак, начинаем.

1) Перед вами известный советский профессор, основоположник отечественной вычислительной техники, награжден медалью "Пионер компьютерной техники". Известен, как создатель МЭСМ и БЭСМ.

*(Правильный ответ: Сергей Алексеевич Лебедев)*

2) Швейцарский инженер и исследователь мира программирования. Автор и один из разработчиков языка программирования Паскаль.

(*Правильный ответ: Никлаус Вирт).*

3) Английский математик, наиболее известен как человек, с именем которого связывают архитектуру большинства современных компьютеров

(*Правильный ответ: Джон фон Нейман).*

4)Американский предприниматель и разработчик в области электронно-вычислительной техники, основатель ведущей компании в мире в области программного обеспечения

(*Правильный ответ: Билл Гейтс).*

5) Известный российский программист, специалист по защите информации, основатель одной из антивирусных компаний.

(*Правильный ответ: Евгений Валентинович Касперский).*

**Конкурс 5. «Х-логика»**

Правила:

* *Приглашаются капитаны команд.*
* *В двух местах расположены стулья с надписями «ИСТИНА» и*

*«ЛОЖЬ».*

* *Ведущий проговаривает повествовательное предложение.*
* *Цель игроков – определить: данное высказывание - ложь или истина и первым занять соответствующий стул.*
* *За каждый правильный ответ выставляется 1 балл.*

*Его получает та команда, игрок которой правильно определил истинность высказывания и первым занял стул.*

*Пример:* Компьютер – электронная машина (истина).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Вопрос** | **Ответ** |
| 1 | В ноябре 31 день. | Ложь, 30 дней |
| 2 | В слове КЛАВИАТУРА 11 букв. | Ложь, 10 букв |
| 3 | Элементы, из которых состоит компьютер, называют устройствами. | Истина |
| 4 | В Англии есть города Винчестер и Адаптер. | Ложь |
| 5 | У первых версий ПК отсутствовал жесткий магнитный диск. | Истина |
| 6 | Операционная система Windows допускает, чтобы на одном диске находились два файла с абсолютно одинаковыми именами. | Истина (в разных папках) |
| 7 | Река Тигр носит имя домашнего животного. | Ложь (дикого) |
| 8 | | Число, определяющее систему счисления, называют основанием. | Истина |
| 9 | | Один байт больше одного мегабайта. | Ложь |

**Конкурс 6. «Х-театр»**

Задание: *Используя пантомиму, команды готовят выступление по заданиям, написанным в карточках.*

1. **команде:**
   1. Принтер.
   2. Компьютер завис.
2. **команде:**
   1. Компьютерная мышь.
   2. Два мальчика, играющих в компьютерную игру.

**Конкурс 7. «Х-анаграмма»**

Правила: *Командам предложены буквосочетания. Необходимо переставить буквы так, чтобы получить слова, связанные с темой, указанной в заголовке задания. Задание показывается целиком, чья команда быстрее справится с ним, получает за каждое правильно отгаданное слово по 1 баллу.*

Задания для команд:

*Для первой команды:*

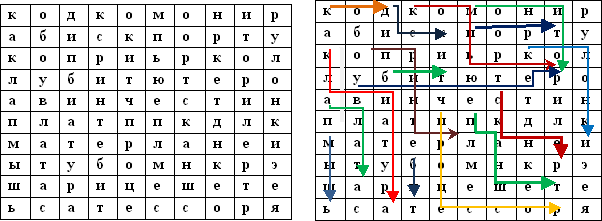
1. Лопарь – (пароль)
2. Адрес – (среда)
3. Кетст - (текст)
4. Олисч - (число)
5. СОРЦЕСПРО -  (процессор)
6. АКТПКОМ КСДИ – (компакт диск)
7. ВИКЛУРАТА – (Клавиатура)
8. СТКИДОЖЙ – (джойстик)
9. ТЕРПНИР – (принтер)
10. ТОРНИМО - (Монитор)

*Для второй команды:*

1. Фргиак – (график)
2. ТЕРИНПР- (принтер)
3. ЬШЫМ - (мышь)
4. ТЕРЧЕСВИН- (Винчестер)
5. НЕРСКА – (сканер)
6. ТАКЕДИС - (дискета)
7. НИМОРОТ – (монитор)
8. ММЕДО - (модем)
9. ТЬАЯПМ -   (память)
10. ДОВОСКИД - (дисковод)

**Конкурс 8. «Х-слово»**

Правила**:** *Найдите как можно больше слов, имеющих отношение к персональному компьютеру. Двигаться можно вниз, вправо и вверх. Каждое слово принесет команде 1 балл.*



**Конкурс 9. «Х-термины»**

Командам предлагается написать слова, связанные с информатикой, информационными технологиями и программированием, начинающиеся с одной буквы.

Например, первой команде - составить слова, начинающиеся с буквы **К**. Вторая команда составляет слава с буквы **П.**

Побеждает в этом конкурсе команда, написавшая большее количество слов. Время - 2 минуты.

**Конкурс 10. «Х-робот»**

Правила: *Один из членов команды будет художником, но необычным, а роботом-манипулятором. А остальные члены команды по очереди управляют роботом. На экране показано изображение. Команда его видит, а «робот» нет. Задача членов команды – посредством команд роботу воспроизвести изображение на листе бумаги формата A3, прикрепленном к стенду). Такие явные команды, как «Нарисуй дерево» или*

*«Нарисуй уши», недопустимы. Нельзя называть предметы, изображенные на рисунке. Разрешенные команды: «Поставь точку в левом верхнем углу»,*

*«Начерти окружность», «Соедини точки отрезком» и т.п. Максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.*

1. **Подведение итогов**. Награждение команд. Сертификаты:
   1. «На получение второго шанса на дифзачёте по информатике»
   2. «+ 1 балл за оценку на дифзачёте по информатике»
   3. «На использование вспомогательных средств при сдаче дифзачёта»

Сертификаты действительны до 30 июня 2025 года.

**Список использованных источников:**

1. Босова, Л.Л. Занимательные задачи по информатике : задачник / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. [Электронный ресурс] / https://obuchalka.org. – Режим доступа: ttps://obuchalka.org/2014100779981/zanimatelnie-zadachi-po- informatike-bosova-l-l-bosova-a-u-kolomenskaya-u-g-2013.html. – Дата обращения: 15.04.2022 г.
2. Златопольский, Д.М. Информатика в увлекательных задачах : библиотечка «Первого сентября». Серия «Информатика»; Вып. 25 / Д. М. Златопольский. – Москва : Чистые пруды, 2009. - 29 с. : ил. – Текст электронный.
3. Знаменитые и великие информатики и программисты. [Электронный ресурс] - <https://sites.google.com/site/uvarovaap/znamenitye-i-velikie-informatiki-i-programmisty>
4. Зубрилин, А.А. Занимательные задачи и ребусы по информатике / А. А. Зубрилин. - «Информатика в школе». - №3. -2007. – Текст электронный.
5. Мое образование. "Хочу все знать" 9-11 класс. [Электронный ресурс] - http://moeobrazovanie.ru/viktoriny/test\_po\_informatike\_9\_10\_11\_klass.html.
6. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [Электронный ресурс] / https://urok.1sept.ru. – Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/articles/313167>. – Дата обращения: 15.04.2022 г.